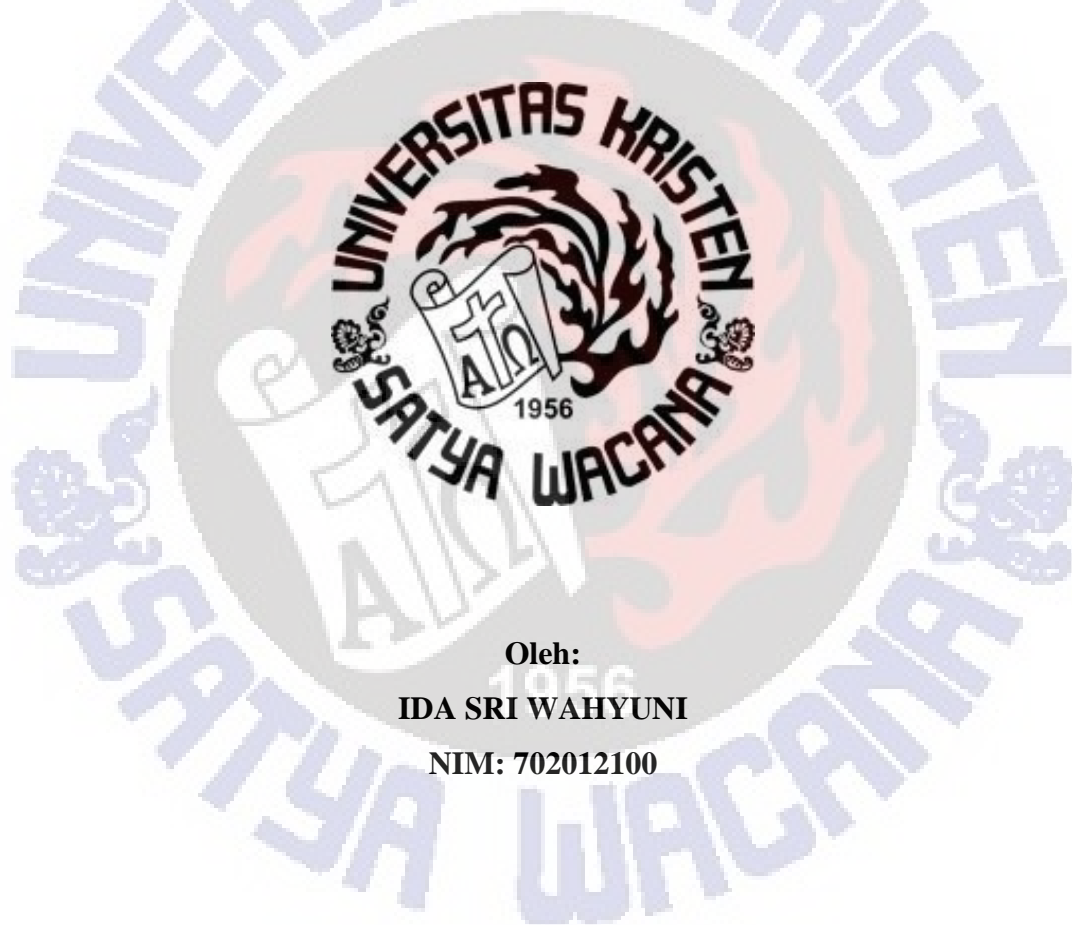


Analisis Penerapan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* di SMK N 1 Tenganan

ARTIKEL ILMIAH

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer**



**Oleh:
IDA SRI WAHYUNI
NIM: 702012100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2016**

Analisis Penerapan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* di SMK N 1 Tenganan

¹⁾ Ida Sri Wahyuni, ²⁾ Dharmaputra T. Palekahelu,

**Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia**

E-mail : ¹⁾ 702012100@student.uksw.edu, ²⁾ dharmapalekahelu@gmail.com

Abstract

This study aims at revealing the usefulness towards the implementation of E-learning based Edmodo using Technology Acceptance Model as well as to determine the level of acceptance and use of E-learning based on the utilization of Edmodo at SMK N 1 Tenganan. In the present study examined three aspects, ease of use aspect, usefulness aspect, perceived aspect. Type of research is descriptive research by observing and monitoring directly on the object of research using research instruments such as questionnaires, interviews, observation and documentation. The sample was purposive sampling. Objek were students of SMK N 1 Tenganan as many as 67 samples taken from class X RPL 1 dan X RPL 3. Data was analyzed using descriptive analysis techniques using a range of categories and the percentage by Likert scale. The results showed that the acceptance of E-learning systems SMK N 1 Tenganan for perceived ease of use is included into the category of agree with a percentage of 59 %, while for the perceived usefulness is included into the category of agree with a percentage of 60 %, and the perception Admission Benefits is included into the category of agree with a percentage of 54%.

Keywords: *E-Learning, Edmodo, Technology Acceptance Model (TAM).*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketepatan guna terhadap penerapan *E-learning* berbasis *Edmodo* menggunakan model pendekatan *Technology Acceptance Model* serta untuk mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap pemanfaatan *e-learning* berbasis *Edmodo* di SMK Negeri 1 Tenganan. Dalam penelitian ini yang diteliti ada tiga aspek yaitu aspek kemanfaatan, aspek kemudahan, aspek penerimaan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian deskriptif dengan melakukan pengamatan dan pemantauan secara langsung pada objek penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Sampel penelitian ini adalah *purposive sampling*. Objek penelitian adalah siswa SMK N 1 Tenganan sebanyak 67 sampel yang diambil dari siswa kelas X RPL 1 dan X RPL 3. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan rentang kategori dan persentase melalui skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan sistem *E-learning* SMK N 1 Tenganan untuk persepsi kemudahan adalah termasuk ke dalam kategori setuju dengan persentase 59%, sedangkan untuk persepsi kemanfaatan adalah termasuk ke dalam kategori setuju dengan persentase 60%, dan persepsi penerimaan kemanfaatan adalah termasuk ke dalam kategori setuju dengan persentase 54%.

Kata Kunci : *E-Learning, Edmodo, Technology Acceptance Model (TAM)*



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IDA SKI WAHYUNI
NIM : 702012100 Email : IDA.YUPUNIO@gmail.com
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : ANALISIS PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS E-MODUL MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI SMB N I TENGAHAN
Pembimbing : 1. Dr. DHARMAPUTRA T. PALEKAHELU, M.Pd
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 30 AGUSTUS 2016



IDA SKI WAHYUNI

Pernyataan

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Ida Sri Wahyuni

NIM : 702012100

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul:

ANALISIS PENERAPAN *E-LEARNING* BERBASIS EDMODO
MENGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI SMK N 1
TENGARAN

yang dibimbing oleh:

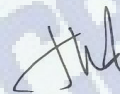
1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd

adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam tugas akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 30 Agustus 2016

Yang memberi pernyataan,



Ida Sri Wahyuni



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IDA SELI WAHYUNI
NIM : 702012100 Email : IDAYUNYUNIB@gmail.com
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : ANALISIS PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS EDMODO MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI SMK N 1 TENGAHAN

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 30 AGUSTUS 2016

IDA SELI WAHYUNI

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Dr. Dharmajipta T. Palekahelu, M.Pd

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

**ANALISIS PENERAPAN *E-LEARNING* BERBASIS *EDMODO* MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DI SMK N 1 TENGARAN**

Oleh,

Ida Sri Wahyuni

NIM : 702012100

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer guna memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Komputer

Disetujui oleh,

Dr Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Pembimbing 1

Diketahui oleh,

Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan

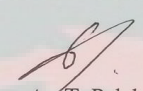
Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2016**

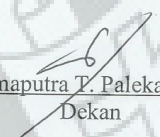
Lembar Pengesahan

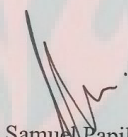
Judul Tugas Akhir : Analisis Penerapan *E-Learning* Berbasis *Edmodo*
Menggunakan *Technology Acceptance Model*
(*TAM*) di SMK N 1 Tenganan
Nama Mahasiswa : Ida Sri Wahyuni
NIM : 702012100
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Pembimbing 1

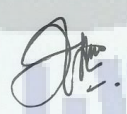
Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus tanggal: 9 September 2016

Reviewer :

- Mila C. Paseleng, S.Si., M.Pd. 

1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran terdapat dua aspek yang menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut, sebagai alat bantu untuk mengajar. Kedudukan media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru [4]. Salah satu media yang sedang marak digunakan saat ini adalah internet. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya metode *E-learning* [16].

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi computer, jaringan komputer atau Internet secara *online* [15]. Salah satu media *online* yang digunakan sebagai media *E-learning* adalah *Edmodo* yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir 2008 [6]. *Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan [16]. *Edmodo* memiliki beberapa keunggulan fasilitas diantaranya pembuatan group untuk masing-masing kelas tersebut, pembuatan assignment, pembuatan quiz, penilaian, dll. Kemudian *Edmodo* memiliki empat keunggulan. Pertama, *Edmodo* bisa membantu guru dalam membuat berita group atau memberi tes yang bersifat online. Kedua, *Edmodo* juga memungkinkan siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum kelas sesuai dengan perintah guru. Ketiga, guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk menemabngkan ruang diskusi dimana siswa dapt berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Keempat, guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online diwaktu yang secara bersamaan [9].

SMK N 1 Tenganan merupakan salah satu sekolah yang menggunakan fasilitas pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo*. Namun tidak semua guru dan siswa memanfaatkan pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo*. Ada beberapa faktor yang menghambat, terutama faktor sarana dan prasarana dan sumber daya manusia. Sampai saat ini belum ada penelitian yang mengarah kepada pengaruh aspek kemudahan, penerimaan, kemanfaatan terhadap penggunaan *Edmodo* di SMK N 1 Tenganan.

Tingkat penerimaan pengguna terhadap penerapan penggunaan *Edmodo* SMK N 1 Tenganan dapat diukur dengan pendekatan teori yang dapat menggambarkan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi yaitu teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Melalui teori TAM, dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi pengguna terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi. Kedua variabel ini dapat menjelaskan aspek berperilaku pengguna. Persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam kemanfaatan penggunaan TI. Hal ini menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) [18]. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan pendekatan dalam penerimaan teknologi dengan menggunakan analisis dari perilaku pengguna teknologi tersebut [13]. *Teori Teknologi Acceptance Model* adalah salah satu model yang di bangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi di terimanya *Edmodo* sebagai salah satu model dalam pembelajaran jarak jauh atau *E-learning* bagi peserta didik di SMK N 1 Tenganan.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana ketepatan terhadap penerapan *E-learning* berbasis *Edmodo* di SMK Negeri 1 Tenganan menggunakan model pendekatan *Technology Acceptance Model* ?

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui ketepatan terhadap tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap pemanfaatan *E-learning* berbasis *Edmodo* di SMK Negeri 1 Tengar.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang, maka melakukan penelitian tentang “Analisis Penerapan *E-learning* Berbasis *Edmodo* Menggunakan *Technology Acceptance (TAM)* di SMK N 1 Tengar”.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dilakukan oleh Chandra Wardhana yang berjudul “Analisis Penggunaan *E-learning Edmodo* Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 1 Bantul”. Dalam penelitian Chandra ada tujuh variabel yang diteliti. Pertama Pengalaman Penggunaan Komputer dengan hasil kategori sangat rendah. Kedua pengalaman penggunaan internet dengan hasil kategori sangat tinggi. Ketiga persepsi kegunaan dengan hasil kategori tinggi. Keempat persepsi kemudahan penggunaan dengan hasil kategori tinggi. Kelima Intensi dengan hasil kategori tinggi. Keenam pengguna nyata dengan hasil kategori rendah. Ketujuh hasil belajar dengan hasil kategori rendah. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerimaan *E-learning Edmodo* untuk persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan untuk persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan diterima oleh siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurmaini dkk, dengan judul “Analisis Penerimaan Sistem *E-learning* SMK Labor Pekanbaru dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*” menunjukkan bahwa penerimaan sistem *E-learning* SMK Labor Pekanbaru untuk persepsi Kemudahan Pemakaian adalah termasuk ke dalam kategori “Sangat Puas” dengan persentase 97,45%, dan untuk persepsi Kemanfaatan adalah termasuk ke dalam kategori “Sangat Puas” dengan persentase 97,45 [10]. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa untuk penerimaan sistem *E-learning* untuk persepsi kemudahan pemakaian dan persepsi kemanfaatan dalam kategori sangat puas.

Dalam penelitian Lisa “Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan Quipperschool.com dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Theory Of Planned Behavior (TPB)* di SMA Negeri 7 Yogyakarta”. Penelitian ini, menjelaskan tentang hubungan antar faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Quipperschool.com di SMA N 7 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Konstruk PEOU mempengaruhi konstruk PU; (2) Konstruk PU mempengaruhi konstruk ATU; (3) Konstruk PEOU tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk ATU; (4) Konstruk PU tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk BIUS; (5) Konstruk ATU mempengaruhi konstruk BIUS; (6) Konstruk SN tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk BIUS; dan (7) Konstruk PBC mempengaruhi konstruk BIUS. Selain itu koefisien variabel laten PU terhadap ATU memiliki nilai paling besar diantara nilai koefisien variabel laten pada model hubungan antar konstruk lainnya [11].

Berdasarkan penelitian-penelitian yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penerimaan *E-learning* untuk persepsi kegunaan, persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan dapat diterima oleh siswa. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini meneliti ketepatan guna tingkat

penerimaan, penggunaan serta pemanfaatan yang meliputi aspek kemanfaatan, aspek kemudahan, aspek penerimaan terhadap penerapan *E-learning* berbasis Edmodo

2.2. Pengertian *E-learning*

Beberapa karakteristik *E-learning* yaitu memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan komputer, menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri dan memanfaatkan komputer untuk menyimpan jadwal pembelajaran, hasil belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan. Sedangkan manfaat dari *E-learning* yaitu penunjang pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan kualitas pendidikan dan pelatihan, dan meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi Informasi. Kelebihan *E-learning* yaitu mudah diserap menggunakan aplikasi multimedia, bisa diakses di mana saja dan kapan saja, dan tidak banyak formalitas kelas. Sedangkan kekurangan dari *E-learning* yaitu kurangnya interaksi antara guru dan murid. Proses pembelajaran mengarah ke pelatihan bukan ke arah pendidikan dan peserta didik merasa terisolasi [9].

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan atau Internet. Definisi lain dari *E-learning* yaitu layanan yang sering digunakan oleh lembaga pendidikan (perguruan tinggi dan sekolah) sebagai tambahan terhadap proses belajar secara tatap muka maupun alternatif saat berhalangan hadir untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka [3]. Secara umum dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara online.

E-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. Dengan adanya *E-learning* dapat mempermudah guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Ketika guru tidak bisa hadir untuk mengajar, guru bisa mengupload materi pembelajaran dan siswa dapat mendownload materi yang sudah disediakan oleh guru. Selain itu, guru bisa memberikan tes secara online kepada siswa yang bisa dikerjakan dimanapun dan kapanpun selama ada koneksi internet. Jadi kesimpulannya *E-learning* dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran tanpa harus tatap muka.

2.3. Pengertian Edmodo

Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai Facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini [8]. Edmodo.com diciptakan menggunakan konsep *social networking*, yang mengacu pada jejaring sosial Facebook, sehingga sistem ini memiliki fitur yang mirip dengan Facebook. Bahkan banyak yang bilang Edmodo.com adalah Facebook-nya sekolah, karena selain untuk media jejaring sosial/kolaborasi di antara penggunaannya, Edmodo juga mendukung proses pembelajaran online [16]. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah media sosial pribadi bagi guru dan murid yang menyerupai Facebook serta di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan.

Edmodo memiliki beberapa keunggulan fasilitas diantaranya pembuatan group untuk masing-masing kelas tersebut, pembuatan assignment, pembuatan quiz, penilaian, dll. Kemudian Edmodo memiliki keunggulan yaitu membantu guru dalam membuat berita group atau memberi tes yang bersifat online. Edmodo bisa membantu siswa untuk mengirim artikel dan blog yang relevan dengan kurikulum

kelas sesuai dengan perintah guru. Guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Selain itu, guru dapat menggunakan *Edmodo* untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online di waktu yang secara bersamaan. Sedangkan, kekurangan dari *Edmodo* yaitu tidak memiliki pilihan untuk mengirim pesan tertutup. Tidak ada fasilitas Chat, tidak menerapkan beberapa halaman yang dapat dilihat oleh user. *Edmodo* digunakan untuk guru maupun siswa [19]. Manfaat dari *Edmodo* untuk mempermudah guru maupun siswa dalam proses belajar dan mengajar sehingga bisa berdiskusi tanpa tatap muka kapan saja dan dimana saja. *Edmodo* tersedia untuk perangkat smartphone, android dan iphone. *Edmodo* tidak memerlukan server di sekolah sehingga bisa diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, hingga satu kota. *Edmodo* juga bisa diakses oleh orang tua. Sehingga orang tua dapat memantau anaknya dalam proses pembelajaran. Disisi lain *Edmodo* mempunyai group code, sehingga peserta harus memiliki code yang ditentukan oleh guru untuk bisa bergabung dalam kelas.

2.4. Pengertian TAM

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1968 untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi informasi [20]. Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai [18]. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan pendekatan dalam penerimaan teknologi dengan menggunakan analisis dari perilaku pengguna teknologi tersebut [13].

Secara umum dapat disimpulkan bahwa TAM adalah model penerimaan sistem teknologi informasi untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi informasi.

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut dalam penelitian arif (Davis, Fred D., 1989) [18]. Reaksi dan persepsi pengguna Teknologi Informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolak ukur dalam penerimaan sebuah teknologi [18]

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu :

1. kemudahan penggunaan (*ease of use*)
2. kemanfaatan (*usefulness*)

Kedua variabel ini dapat menjelaskan aspek keperilaku pengguna. Kesimpulannya adalah model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan

sikapnya dalam kemanfaatan penggunaan TI. Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) [18].

Dalam model TAM, terdapat 5 konstruk yang ada yaitu persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward using*), minat perilaku (*behavioral intention*) dan penggunaan (*actual use*).

a. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)

Didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

b. Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*)

Didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

c. Sikap pengguna (*attitude toward using*)

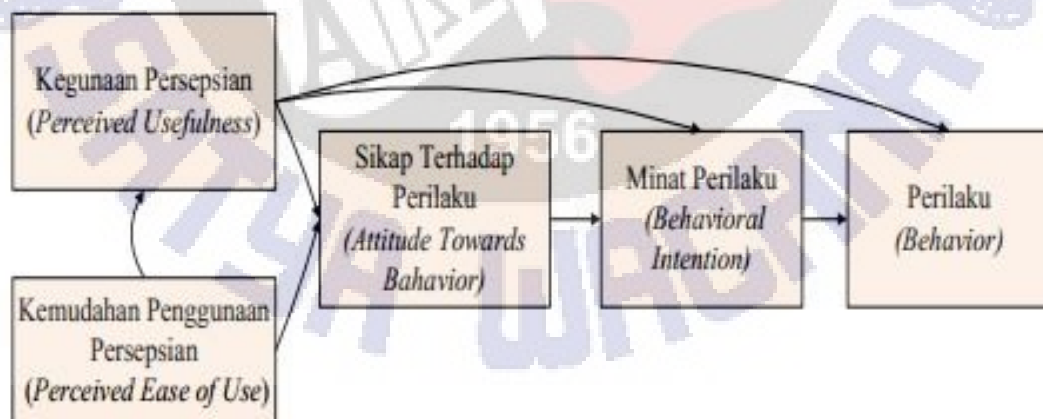
Didefinisikan oleh Davis, et al, (1989) dalam Jogiyanto (2007:116) sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan.

d. Minat perilaku (*behavioral intention*).

Suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu.

e. Penggunaan (*actual use*).

Tindakan yang dilakukan Tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan teknologi informasi, perilaku (behavior) adalah penggunaan sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi [10].



Gambar 1: Model TAM (*Technology Acceptance Model*)

Sumber : Davis, et al, (1989) dalam
Jogiyanto (2007:113)

Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke niat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai teknologi akan mempunyai niat menggunakan teknologi (niat perilaku) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah

digunakan. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) mempengaruhi kegunaan persepsian (*perceived usefulness*). Pemakai sistem akan menggunakan sistem jika pertama merasa bahwa sistem tersebut mudah digunakan [17].

3. Metode Penelitian

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif persentase. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu [7]. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif karena metode ini membantu peneliti dalam mencari data dan mendeskripsikan hasil penelitian.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK N 1 Tenganan Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 180 siswa. Untuk menentukan besarnya sampel didalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik ini memiliki keuntungan pada ketepatan peneliti memilih sumber data sesuai dengan variabel yang diteliti. Penentuan sampel menggunakan pertimbangan tertentu yakni berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran Simulasi Digital bahwa kedua kelas tersebut sudah pernah menggunakan *Edmodo* dalam pembelajaran. Sampel ini menggunakan kelas X RPL 1 dan X RPL 3.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan penyebaran Kuesioner. Dalam penyusunan kuesioner berpedoman dalam Skala Likert. Selain itu, menggunakan observasi yang dilakukan untuk melihat penggunaan *E-learning* berbasis *Edmodo* kelas RPL 1 dan RPL 3 pada pelajaran Simulasi Digital. Hasil observasi digunakan untuk melihat penerimaan *E-learning* berbasis *Edmodo*. Kemudian menggunakan wawancara yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Sedangkan dokumentasi di peroleh dari siswa kelas X RPL 1 dan X RPL 3 SMK N 1 Tenganan Tahun Ajaran 2015/2016, ketika pembelajaran *E-learning* berbasis *Edmodo*.

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan hal terpenting dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis *E-learning* berbasis *edmodo* menggunakan TAM dengan melihat 3 aspek dari model TAM yaitu kemudahan (*perceived of use*), kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan penerimaan (*accptance of IT*). Hasil penelitian kemudian di analisis secara deskriptif melalui persentase untuk setiap aspeknya.

Adapun bentuk penyajian data deskriptif menggunakan presentase diagram untuk menentukan rata-rata responden. Penyajian data deskriptif tersebut dijelaskan dalam bentuk presentasi dengan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentasi

n = Jumlah frekuensi yang muncul

N = Jumlah total responden

Analisis data dilakukan dengan cara memilih, memilah, mengelompokkan, data yang ada, merangkumnya, kemudian menyajikan dalam bentuk narasi. Penyajian hasil analisis data kualitatif dibuat dalam bentuk uraian singkat, atau tabel sesuai dengan hakikat data yang dianalisis. Penyajian data yang dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif ini adalah perhitungan persentase. Penelitian ini menggunakan bantuan software *microsoft excel* dalam pengolahan datanya. Seperti dalam pembuatan diagram persentase.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Tengar sebagai objek penelitian. Penentuan sekolah yang dijadikan objek penelitian tersebut didasarkan pada sekolah yang menggunakan *E-learning* berbasis *Edmodo*. Responden dalam penelitian ini terdiri dari 67 siswa SMK N 1 Tengar, 1 guru Simulasi Digital.

4.2 Frekuensi Aspek Kemanfaatan

Berikut ini merupakan analisis presentase frekuensi aspek kemanfaatan pada *E-learning* berbasis *Edmodo* di SMKN 1 Tengar yang diperoleh dari kelas X RPL 1 dan RPL 3 menggunakan teknik kuesioner :

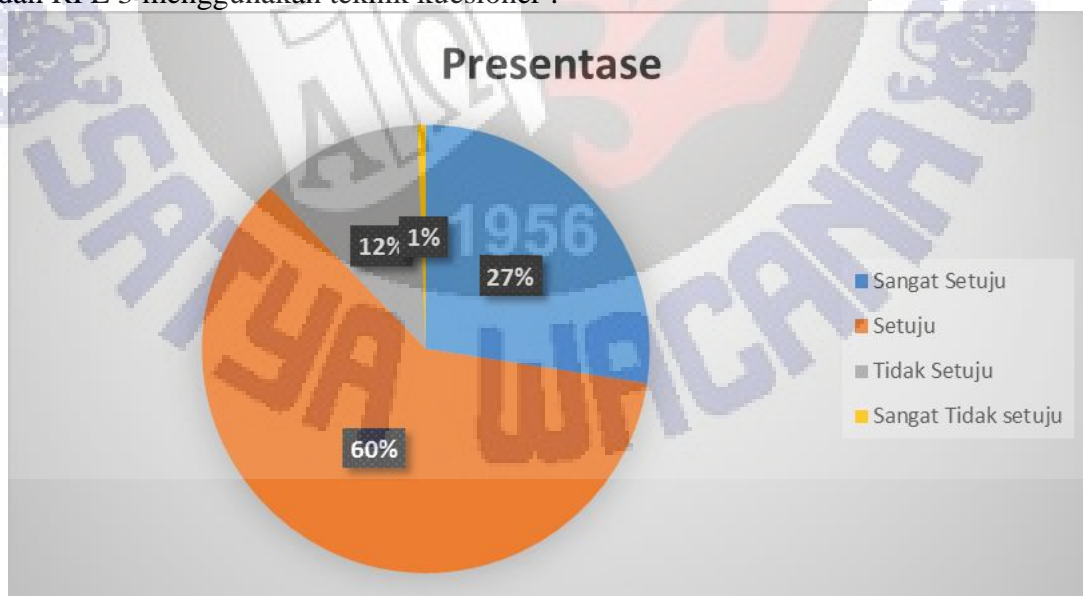


Diagram 1.1

Jumlah Responden Berdasarkan Aspek pemanfaatan menggunakan *Edmodo*

Aspek kemanfaatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar manfaat *e-learning* berbasis *Edmodo* di SMK N 1 Tengar. Aspek pemanfaatan menggunakan *Edmodo* diukur dari 5 butir pernyataan kuesioner. Dari penelitian ini tergambar bahwa

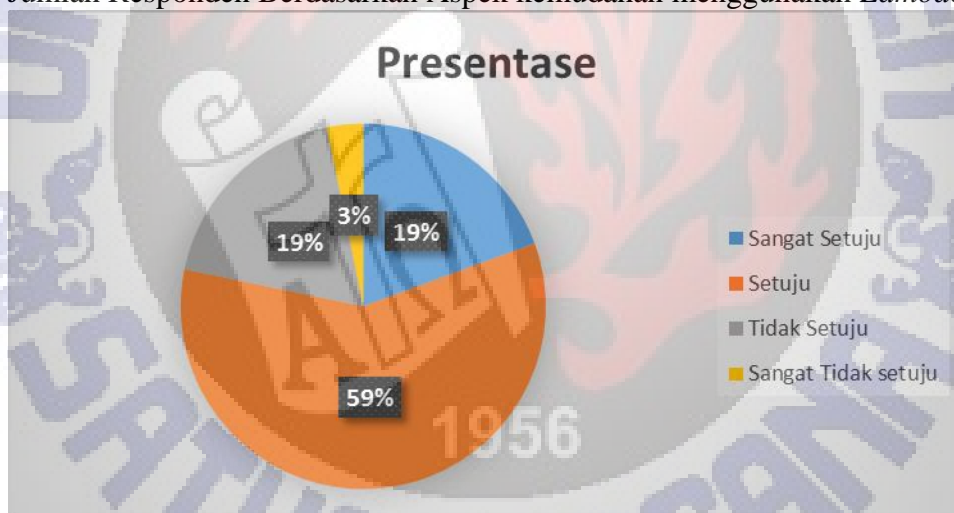
secara keseluruhan responden menyatakan sangat setuju 27% dan setuju 60%. Aspek yang tertinggi 60%, yang terendah 1%. Hal ini terjadi karena *Edmodo* dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan dengan siswa, banyak siswa yang menyukai *Edmodo* karena sangat bermanfaat bagi mereka. Mereka menganggap bahwa *Edmodo* lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya. Selain itu, mereka bisa berdiskusi, mendownload materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa tatap muka. Sedangkan, hasil wawancara dengan guru kelas X RPL beliau menerapkan *E-learning* berbasis *Edmodo* sudah dua tahun, khususnya untuk anak X RPL pada mata pelajaran simulasi digital. Hal ini disebabkan, dari silabus pada mata pelajaran simulasi digital menggunakan media pembelajaran *Edmodo*. Jadi untuk kelas X RPL wajib menggunakan *Edmodo* pada pelajaran simulasi digital. Menurut guru simulasi digital di kelas X, dengan adanya *E-learning* berbasis *Edmodo* siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

4.3 Frekuensi Aspek Kemudahan

Aspek pemanfaatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemudahan *E-learning* berbasis *Edmodo* di SMK N 1 Tenganan. Aspek pemanfaatan menggunakan *Edmodo* diukur dari 7 butir pernyataan kuesioner. Dari penelitian ini tergambar bahwa secara keseluruhan responden menyatakan sangat setuju 19% dan setuju 59%. Secara detail dapat dilihat dari tabel 1.2

Diagram 1.2

Jumlah Responden Berdasarkan Aspek kemudahan menggunakan *Edmodo*



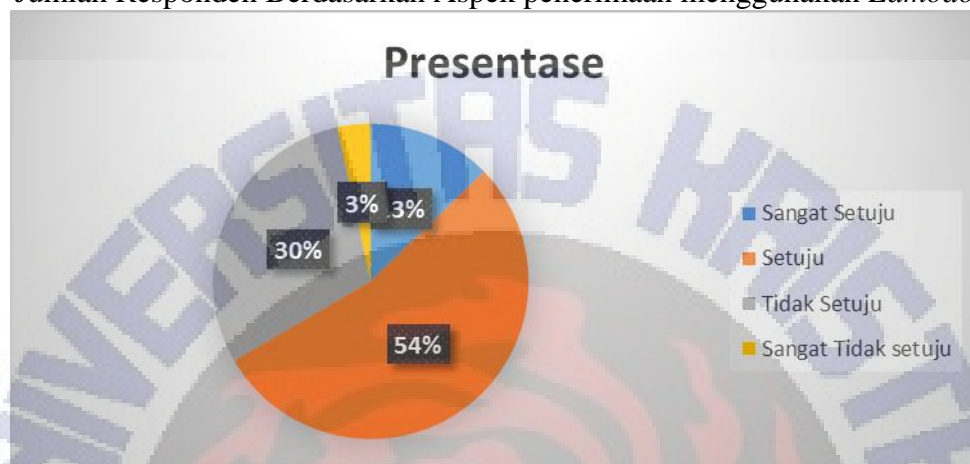
Berdasarkan diagram 1.2. diatas, bahwa bahwa secara keseluruhan responden menyatakan sangat setuju 19% dan setuju 59%. Pernyataan kuesioner yang terdiri dari 7 butir pernyataan yang berkaitan dengan aspek kemudahan menggunakan *Edmodo* menjelaskan bahwa aspek yang tertinggi 59%, yang terendah 3%. Hal ini terjadi karena *Edmodo* dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan dengan siswa, banyak siswa yang mengatakan bahwa *Edmodo* dapat mempermudah dalam pembelajaran dan mudah untuk digunakan. Selain itu, *Edmodo* mempermudah siswa untuk mendownload materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Menurut guru simulasi digital di kelas X, dengan adanya *elearning* berbasis *Edmodo* dapat mempermudah guru dalam menyediakan tugas, materi maupun tes secara *online*. Jadi bisa membantu kegiatan belajar mengajar secara efektif.

4.4 Frekuensi Aspek Penerimaan

Aspek penerimaan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penerimaan *E-learning* berbasis *Edmodo* di SMK N 1 Tenganan. Aspek pemanfaatan menggunakan *Edmodo* diukur dari 12 butir pernyataan kuesioner. Dari penelitian ini tergambar bahwa secara keseluruhan responden menyatakan sangat setuju 19% dan setuju 54%. Secara detail dapat dilihat dari Diagram 1.3

Diagram 1.3

Jumlah Responden Berdasarkan Aspek penerimaan menggunakan *Edmodo*



Pernyataan kuesioner yang terdiri dari 12 butir pernyataan yang berkaitan dengan aspek penerimaan menggunakan *Edmodo* menjelaskan bahwa aspek yang tertinggi 54%, yang terendah 3%. Hal ini terjadi karena *Edmodo* dapat diterima siswa dalam pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan dengan siswa, banyak siswa yang mengatakan bahwa *Edmodo* dapat meningkatkan partisipasi serta mendorong siswa untuk belajar. Selain itu, *Edmodo* mendorong siswa untuk bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok. Menurut guru simulasi digital di kelas X, dengan adanya *E-learning* berbasis *Edmodo* dapat membuat siswa untuk belajar mandiri. Selain itu kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Siswa sangat partisipasi dalam pembelajaran.

4.5 Diskusi

Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa penerapan *E-learning* berbasis *Edmodo* mampu menjawab rumusan masalah yang ada. Penelitian ini menganalisis tiga aspek yang menggunakan TAM. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ketepatan guna *E-learning* berbasis *Edmodo*.

Dari hasil olah data dan analisis data yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa SMK N 1 Tenganan terkhususnya kelas X RPL Tahun ajaran 2015/2016 dari sampel data 67 siswa, pada aspek kemudahan secara keseluruhan responden menjawab setuju dengan presentase tertinggi 59%. Hal itu berarti pembelajaran menggunakan *Edmodo* sangat mudah digunakan untuk siswa SMK N 1 Tenganan. Siswa menganggap bahwa *Edmodo* dapat mempermudah dalam pembelajaran dan mudah untuk digunakan. Selain itu, *Edmodo* mempermudah siswa untuk mendownload materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Sedangkan menurut guru yang mengajar, dengan adanya *E-learning* berbasis *Edmodo* dapat mempermudah guru dalam menyediakan tugas, materi maupun tes secara *online*. Jadi bisa membantu kegiatan belajar mengajar secara efektif.

Sedangkan, hasil analisis data pada aspek penerimaan dalam *E-learning* berbasis *Edmodo* menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa di SMK N 1 Tengeran, di terima. Hal itu ditunjukkan dengan dengan hasil diagram 54% menjawab setuju. Hal itu terjadi karena, banyak siswa yang mengatakan bahwa *Edmodo* dapat meningkatkan partisipasi serta mendorong siswa untuk belajar. Selain itu, *Edmodo* mendorong siswa untuk bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok. Menurut guru simulasi digital di kelas X, dengan adanya *E-learning* berbasis *Edmodo* dapat membuat siswa untuk belajar mandiri. Selain itu kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Siswa sangat partisipasi dalam pembelajaran.

Hasil analisis data pada aspek kemanfaatan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran berbasis *Edmodo* sangat bermanfaat di SMK N 1 Tengeran. Hal itu terbukti dengan hasil diagram yang menunjukkan 60% responden menjawab setuju. Hal ini disebabkan karena, mereka menganggap bahwa *Edmodo* lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya. Mereka bisa berdiskusi, mendownload materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru tanpa tatap muka. Menurut guru simulasi digital di kelas X, dengan adanya *E-learning* berbasis *Edmodo* siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Dari ketiga aspek yang paling berpengaruh yaitu aspek kemanfaatan. Dimana aspek kemanfaatan dengan presentase tertinggi jika bandingkan dengan aspek kemudahan dan aspek penerimaan. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran berbasis *Edmodo* sangat bermanfaat di SMK N 1 Tengeran. Siswa menganggap bahwa *Edmodo* sangat bermanfaat

Daftar' Pustaka

- [1] Anggoro.M, dkk. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [2] Ardiani.N.2015. *Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan Quipperschool.com dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) dan Theory Of Planned Behavior (TPB) di SMA Negeri 7 Yogyakarta*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta
- [3] Arikuto, Suharmi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- [5] Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [6] Jogiyanto, HM. 2008. *Sistem informasi keperilakuan*. Edisi Revisi. Penerbit ANDI Offset Yogyakarta.
- [7] Nurul.Z. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Prasetyono.S. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber dan Frekuensi Radio di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto*. Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.
- [9] Puspita.S. 2013. *Pemanfaatan Edmodo pada pelajaran Bahasa inggris siswa kelas X MA Al-Azhar Wirosari Tahun Ajaran 2013/2014*. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- [10] Rakhmad.A, dkk. 2011. *Pengaruh Persepsi Kmudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Penggunaan Youtube dengan Pendekatan TAM*. Studi Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Administrasi Jurusan Administrasi Bisnis.

- [11] Setyono.E. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-s Menggunakan Microsoft Excel* . Jurusan Teknik Sipil Politeknik Negeri Bali.Kampus Bukit Jimbaran.
- [12] Slameto. 2015. *Metodologi penelitian dan inovasi pendidikan*. Salatiga: Sacana University Press.*Teoritik Praktis dan Implmrntsdinys*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [13] Sri.H. *Analisis Penggunaan Elena Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Berdasrkan Pendekatan Technology acceptance Model Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang*. 2013.Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- [14] Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- [15] Suriadhi.G, dkk. 2014. *Pengembangan E-learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja*. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Pendidikan Ganesha.Singaraja, Indonesia.
- [16] Wasis.A. 2013. *Penggunaan Media PEMBELAJARAN Fisika dengan E-learning Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Surabaya*. Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya.
- [17] Wibisono.H, dkk. 2015, *Analisis Penerimaan Sistem E-learning SMK Labor Pekanbaru dengan menggunakan Techology Acceptance Model (TAM)*. Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau.
- [18] Wibowo.A. 2008. *Kajian Tentang Perilaku penggunaan Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur.
- [19] Wirawan.C. 2015. *Analisis Penggunaan E-learning Edmodo Denga Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPLdi SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- [20] Yudi.S. 2013. *Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Pendekatan Innovation and Diffusion Theory (IDT) dan Technology Acceptance Model (TAM) pada Disdikpora Kota Salatiga*. Program Studi Sistem Informasi Fakulta Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana.